

# **Manual do Naval Battle**

**Daniel Molkentin  
Nikolas Zimmermann**

**Anton Brondz  
Frerich Raabe**

**Tradução: André Marcelo Alvarenga**



## Manual do Naval Battle

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Como jogar</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Regras do jogo, estratégias e dicas</b>	<b>8</b>
3.1	Regras . . . . .	8
3.2	Estratégias e dicas . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Menus</b>	<b>9</b>
4.1	Itens dos menus . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Perguntas frequentes</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Créditos e licença</b>	<b>12</b>

## **Resumo**

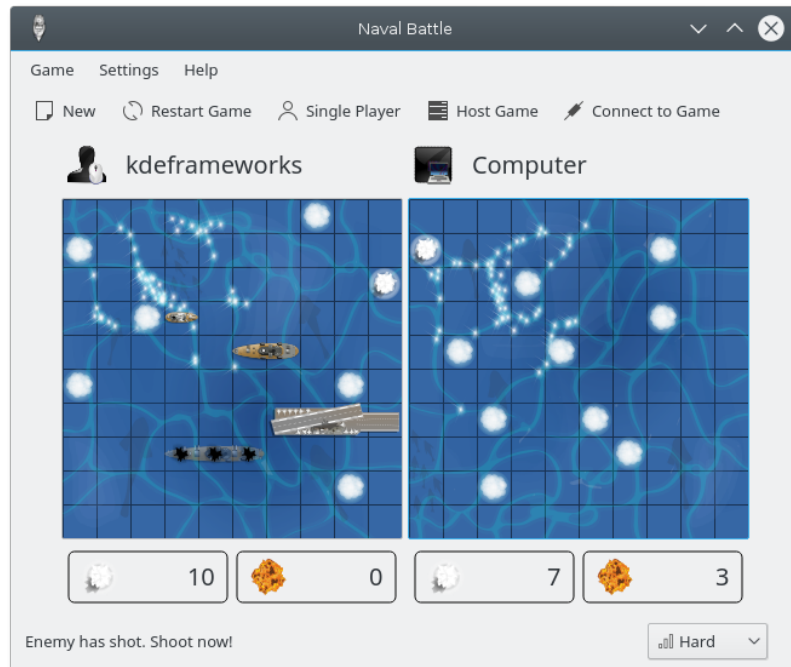
Naval Battle é uma implementação com suporte a rede do famoso jogo 'Batalha Naval' do KDE.

# Capítulo 1

## Introdução

TIPO DE JOGO:  
Estratégia, tabuleiro

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:  
Dois



O Naval Battle é um jogo de batalha naval do KDE. Os navios são posicionados em um tabuleiro que representa o mar. Os jogadores tentam atingir os navios dos adversários por jogadas, não sabendo onde eles estão posicionados. O primeiro jogador a destruir todos os navios ganha o jogo.

## Capítulo 2

# Como jogar

### OBJETIVO:

Afunde todos os navios do adversário antes que ele afunde todos os seus.

Se quiser jogar o Naval Battle deverá ter dois jogadores, sendo que um deles pode ser o computador ou um jogador em rede. Para jogar contra o seu computador, selecione primeiro o nível de dificuldade à direita da barra de status e depois a opção **Um jogador** na tela de boas-vindas ou diretamente no menu **Jogo**.

Para iniciar um jogo em rede, um jogador terá que hospedar o jogo selecionando a opção **Hospedar jogo em rede** na tela de boas-vindas ou escolher a opção **Jogo → Hospedar jogo....** Será aberta uma caixa de diálogo que lhe perguntará qual o seu **Apelido:** e **Porta:**. Normalmente, o Naval Battle irá sugerir o nome do seu usuário, mas você poderá digitar o que quiser. O número da porta predefinida deve estar correto, mas se tiver algum problema, poderá escolher qualquer outra porta livre acima de 1024.

### NOTA

Caso escolha uma porta diferente você deve avisar ao outro jogador, pois ambos precisam usar a mesma porta para estabelecer uma conexão.

O outro jogador precisa escolher a opção **Conectar a um jogo em rede** ou clicar em **Jogo → Conectar a um jogo....** Mais uma vez, um **Apelido:** será sugerido, mas você poderá indicar qualquer o nome que desejar. No campo **Nome da máquina:**, você deverá inserir o nome do servidor (a máquina do jogador que iniciou o jogo).

Quando terminar você poderá iniciar o jogo. Basta seguir as instruções na barra de status. Ela fará sugestões sobre o que deve ser feito depois. Quando olhar para a tela, você verá dois campos em grade, que são chamadas de 'áreas de batalha'. A área da esquerda é a sua e será aqui onde você deve posicionar os seus navios e poderá seguir as ações militares do seu inimigo. A área da direita é onde a frota do seu inimigo se localiza. Quando for a sua vez de disparar, você precisa clicar em um determinado setor (um campo da área de batalha) onde você supõe que os navios se localizam.

Primeiro é necessário posicionar os seus navios. Quem inicia o jogo deve posicionar primeiro. Quando estiver pronto, o segundo jogador posiciona os seus navios.

O posicionamento dos navios é muito simples: Basta clicar no campo onde quer colocá-los. Você possui quatro navios para posicionar: o primeiro terá o tamanho de quatro quadrados, o próximo terá três, o seguinte dois, etc. Clique no campo onde deseja iniciar o posicionamento. Por padrão,

## Manual do Naval Battle

os navios serão posicionados na horizontal, mas podem ser girados em 90 graus. Para fazer isso, clique com o botão direito do mouse antes de posicionar.

Quando um navio é atingido, será iniciado um incêndio nele. Para afundá-lo, atinja todos os quadrados que ele ocupa. Um navio afundado aparecerá desvanecido.

Agora você poderá usar o botão esquerdo do mouse para atirar na área de batalha inimiga. A barra de status indica quem está pronto para atirar.

Você poderá reiniciar o jogo se escolher a opção **Jogo** → **Reiniciar o jogo** ou clicar em **F5**.

O primeiro jogador a destruir todos os navios do adversário vence o jogo.

## Capítulo 3

# Regras do jogo, estratégias e dicas

### 3.1 Regras

- Um jogador só poderá fazer um disparo por vez.
- Os jogadores deverão posicionar todos os seus navios.
- Não é possível mover os navios depois de posicionados.
- Um navio é afundado quando todos os quadrados que ocupa forem atingidos.

### 3.2 Estratégias e dicas

- Nunca posicione os navios perto uns dos outros.
- Assim que atingir um navio, tente disparar ao redor do local que atingiu.
- Tente posicionar os navios longe das bordas do tabuleiro.
- Os navios menores são difíceis de atingir. Certifique-se de posicioná-los onde sejam difíceis de encontrar.
- Pense antes de disparar. Tiros na água dão menos pontos.



## Capítulo 4

# Menus

### 4.1 Itens dos menus

**Jogo → Novo (Ctrl+N)**

Sai do jogo atual e recarrega a janela de boas-vindas.

**Jogo → Reiniciar o jogo (F5)**

Reinicia o jogo.

**Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)**

Mostra as melhores pontuações até agora.

**Jogo → Um jogador**

Inicia um jogo com o computador como adversário.

**Jogo → Hospedar jogo...**

Inicia o servidor de modo que outro jogador possa conectar-se.

**Jogo → Conectar a um jogo...**

Conecta a um servidor para iniciar um jogo.

**Jogo → Sair (Ctrl+Q)**

Sai do Naval Battle

**Configurações → Alterar apelido...**

Altera o apelido padrão.

**Configurações → Reproduzir sons**

Ativa ou desativa os sons (que são reproduzidos ao atirar). Por padrão, eles estão ativos.

**Configurações → Navios próximos**

Ativa ou desativa a possibilidade de posicionar navios no tabuleiro sem qualquer espaço vazio entre eles. Por padrão está ativo. Esta opção deve estar definida em uma máquina quando [jogar o Naval Battle pela rede](#).

**Configurações → Mostrar mensagem de fim de jogo**

Se vencer o jogo e conseguir um novo recorde, será apresentada uma caixa de diálogo com os recordes existentes. Caso contrário, o resultado será apresentado na barra de status ou, se esta opção estiver ativa, em uma caixa de diálogo.

**Configurações → Mostrar grade esquerda+Configurações → Mostrar grade direita**

O uso de grades torna mais fácil atirar com o ponteiro do mouse.

**Configurações → Dificuldade**

A definição da dificuldade do jogo (**Fácil**, **Média** e **Diffícil**) tem efeito apenas nos jogos de um jogador contra o computador. Nos níveis mais elevados, a inteligência artificial usa uma estratégia mais inteligente para atirar e posicionar os navios.

O Naval Battle possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda** comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

## Capítulo 5

# Perguntas frequentes

1. *Não sei onde atirar, posso obter uma dica?*  
Não, não existe sistema de dicas para o Naval Battle.
2. *Como posso girar um navio?*  
Mova o navio para onde deseja posicioná-lo, e então pressione o botão direito do mouse
3. *Posso mudar a aparência do jogo?*  
Não, não é possível modificar o tema.

## Capítulo 6

# Créditos e licença

Naval Battle Copyright 2000-2007

### AUTORES

- Paolo Capriotti [p.capriotti@gmail.com](mailto:p.capriotti@gmail.com)
- Nikolas Zimmermann [wildfox@kde.org](mailto:wildfox@kde.org)
- Daniel Molkentin [molkentin@kde.org](mailto:molkentin@kde.org)
- Kevin Krammer [kevin.krammer@gmx.at](mailto:kevin.krammer@gmx.at)

### COLABORADORES

- Johann Ollivier Lapeyre [johann.ollivierlapeyre@gmail.com](mailto:johann.ollivierlapeyre@gmail.com)
- Eugene Trounev [irs\\_me@hotmail.com](mailto:irs_me@hotmail.com)
- Robert Wadley [rob@robntina.fastmail.us](mailto:rob@robntina.fastmail.us)
- Riccardo Iaconelli [rupy@fsfe.org](mailto:rupy@fsfe.org)
- Benjamin Adler [benadler@bigfoot.de](mailto:benadler@bigfoot.de)
- Nils Trzebin [nils.trzebin@stud.uni-hannover.de](mailto:nils.trzebin@stud.uni-hannover.de)
- Elmar Hoefner [elmar.hoefner@uibk.ac.at](mailto:elmar.hoefner@uibk.ac.at)

Documentação atualizada para o KDE 3.4 por Brian Beck [brian.beck@mchsi.com](mailto:brian.beck@mchsi.com)

Documentação atualizada para o KDE 4 por Elisa Tonello [elisa.tonello@gmail.com](mailto:elisa.tonello@gmail.com)

Tradução de André Marcelo Alvarenga [alvarenga@kde.org](mailto:alvarenga@kde.org)

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).